

SFAT

- 1) În primul joc puteți opta să nu folosiți textul cărților paraliză.
- 2) Încetiniți ritmul într-un joc cu mai mulți începători, și accelerați ritmul dacă greșiți rar.



VARIANTA LANȚ MULTIPLU

(numai pentru jucătorii experimentați)

Faceți un lanț cu prenumele jucătorilor.

Jucătorul care începe lanțul de semne trebuie să:

- 1) Spună prenumele său atunci când face semnul său.
- 2) Spună prenumele altui jucător atunci când desemnează un jucător.

Atenție, jucătorul desemnat poate fi:

- Cel desemnat cu semnul.
- Un alt jucător. În acest caz cele două lanțuri (semn și prenume) sunt temporar independente.

Cele 2 lanțuri pot merge în paralel, se pot intersecta, uni, separa... până ce un jucător rupe unul dintre ele. Urmărește lanțul semnelor cu ochii, dar fii atent și la cel cu prenume. E simplu, nu?



**LUDICUS®
GAMES**

© 2023 - Cocktail Games,
2, rue du Hazard - 78000 Versailles
www.cocktailgames.com
Toate drepturile rezervate.

Importator: Ludicus Games Srl,
Str. 1 Decembrie 1918, Nr. 7,
Odorheiu Secuiesc, România
E-mail: info@ludicus.ro
www.ludicus.ro

BATE RITMUL

FII CAMPION PE RINGUL RITMULUI!

Un joc creat de **Gabriel Ecoutin**.

Ilustrații: **Stéphane Escapa**.

Pentru **4-12 jucători** de la **8 ani** în sus.

CONȚINUT

- 40 de cărți de semn
- 10 cărți paraliză
- acest regulament



OBIECTIVUL JOCULUI

Creați un lanț de semne (făcute cu mâinile) într-un ritm prestabilit, fără să greșiți. Fiecare greșeală este pedepsită cu o carte paraliză. La sfârșitul jocului, pierde cel care deține cele mai multe cărți paraliză.

PREGĂTIREA JOCULUI

Amestecă separat cărțile de semn (au titlul jocului scris pe spate) și cărțile paraliză și creează două pachete în mijlocul mesei.



Împarte câte o carte de semn fiecărui jucător în parte. Așază cartea primită cu fața în sus în fața ta. Analizează cartea fiecărui jucător.

CUM SE JOACĂ

PASUL 1

Bateți același ritm: Ioviți-vă genunchii de două ori și bateți din palme o dată, exact ca în cântecul „We Will Rock You” al trupei Queen. (Fig. 1)
Vă recomandăm să repetați pasul 1 de mai multe ori înainte să începeți un lanț, astfel încât să vă sincronizați mișcările.

PASUL 2

În timp ce restul jucătorilor continuă să bată același ritm, jucătorul cu cel mai bun simț al ritmului sau cel desemnat primul jucător începe un lanț:

- În loc să bată din palme, face semnul său. (Fig. 2)
- Își lovește genunchii de două ori. (Fig. 3)
- Desemnează un alt jucător făcând semnul specific acelui jucător. (Fig. 4)

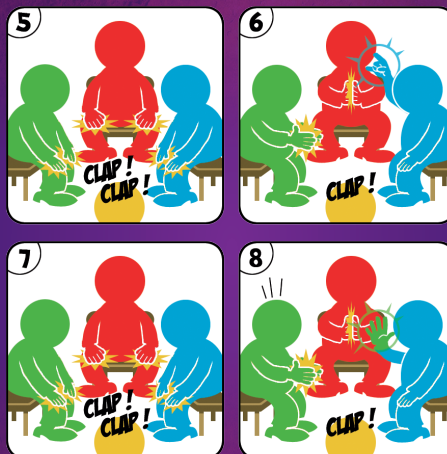


2

PASUL 3

Jucătorul desemnat:

- Își lovește genunchii de două ori la fel ca ceilalți jucători. (Fig. 5)
- Răspunde făcându-și semnul (Fig. 6)
- Își lovește genunchii de două ori ca ceilalți jucători. (Fig. 7)
- Desemnează un alt jucător făcând semnul specific acelui jucător. (Fig. 8)



ATENȚIE:

- 1 Când un jucător face semne, ceilalți jucători continuă să bată în același ritm, lovindu-și genunchii de două ori și bătând din palme o dată.
- 2 Un jucător are voie să facă semnul jucătorului care tocmai l-a desemnat, dar nu poate să se desemneze pe el însuși.

3

- 3 Când este desemnat un jucător care deține mai multe cărți de semn, atunci trebuie să continue lanțul cu semnul cu care a fost desemnat.

Când un jucător greșește (ritmul, semnul, etc.), atunci trebuie să:

- Dea una sau mai multe dintre cărțile sale de semn unui jucător ales de el.
- Ia o nouă carte de semn pe care o așază cu fața în sus în fața sa.
- Dezvăluie prima carte paraliză din pachetul corespunzător și o citește cu voce tare.
- Realizează efectul indicat de carte și păstrează cartea cu fața în jos în fața sa, cu excepția cărților care trebuie folosite mai târziu (ex. cărțile SALVAT sau ADIO!), și care trebuie păstrate cu fața cu text în sus. Aceasta va fi numărată ca o carte paraliză la sfârșitul jocului.
- Înceapă o nouă tură: toți jucătorii reiau ritmul și jucătorul care tocmai a pierdut începe un nou lanț cu semnul său nou.

SFÂRȘITUL JOCULUI:

Imediat ce a fost dată a zecea (ultima) carte paraliză, jocul se termină. Numărați cărțile paraliză, luându-le în considerare și pe cele care încă nu au fost folosite.

Câștigă cei care au cele mai puține cărți paraliză, pierd cei care au cele mai multe.



4